

МЕТОД КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ДИЗАЙН-ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Прокопьева И.А.

*Уральский федеральный университет имени первого
Президента России Б.Н. Ельцина, Екатеринбург*

Глумова Е.М.

*Областной техникум дизайна и сервиса, Екатеринбу-
бург*

Ключевые слова: дизайн, метод, проектирование

По мере развития дизайна, перед ним постоянно ставятся разные задачи, которые расширяются и усложняются, охватывая все большие области человеческой деятельности. Каждая из этих областей задает свою особую группу специфических требований (концепций, методик, методов), включающих в деятельность дизайнера дополнительные профессиональные позиции, что приводит к многочисленным рассогласованиям и противоречиям в имеющихся теоретических концепциях и представлениях, полученных в различных профессиональных сферах.

Попытки упорядочить объем знаний необходимых дизайнеру с позиции отраслевой принадлежности объекта проектирования, либо с позиции формирования потребительской ценности вещи, оказались безуспешными, так как:

- поле профессиональной деятельности дизайнера постоянно расширяется - дизайн из сферы простого формообразования промышленной продукции уходит в сферу организации среды;
- дизайнер вынужден учитывать все более увеличивающийся набор потребительских требований, их постоянно меняющуюся иерархию;
- дизайнер постоянно меняет и увеличивает набор профессиональных средств и понятий, за счет заимствования из

Прокопьева И.А., Глумова Е.М. Метод как форма организации...

других областей человеческой деятельности, трансформирует их для решения конкретных проектных задач.

Формирование системы знаний любого вида деятельности всегда связано с анализом условий существования и причинами изменения этого вида деятельности. В связи с выше сказанным, наиболее продуктивным подходом при формулировании концепций, методик и методов в дизайне представляется деятельностный подход. Общеизвестно, что деятельность есть структура, которую определяют следующие четыре конструктивных компонента:

- задача деятельности, которая фиксирует требование;
- материал деятельности — всевозможные объекты преобразования, фигурирующие в деятельности в процессе ее осуществления. Два из них имеют специальные имена — это исходный объект деятельности и ее продукт;
- средства деятельности, т.е. множество объектов, которые сами не преобразуются в процессе деятельности, но участвуют в преобразовании ее материала как необходимое условие;
- способ деятельности, представляющий собой систему элементарных операций над материалом, обеспечивает получение продукта.

А любой вид деятельности может описываться или характеризоваться с трех основных позиций:

- с позиции исследователя (ученого), рассматривающего деятельность как сложный социальный процесс для обеспечения этого вида деятельности необходимыми научными и конструктивно-техническими знаниями;
- с позиции профессионала - методиста, создающего методику деятельности с целью обеспечения процесса образования;
- с позиции практика, использующего эти знания для эффективного построения своей профессиональной деятельности.

Каждая из этих позиций задает свою особую группу специфических требований к определению деятельности, характеристике методики этой деятельности и к классификации

средств и методов. Практику научные знания нужны только как средство выработки метода деятельности, формирование ее алгоритма. «Роль научных средств тесно связана с методом, ибо метод и есть форма организации средств, в процессе деятельности» [1; с.90]. Практику нужна методика, а не теория. Однако, находясь «внутри» деятельности, практик не может представить деятельность как целое и обеспечить передачу собственного практического опыта. Трансляция опыта главная функция — профессионала — методиста, для исследователя же главная функция — формирование теории деятельности как объективно-научной формы профессионального самосознания.

С позиции ученого дизайн-деятельность представляется объектом изучения и в целом определяется как «деятельность, порождающая нечто новое, никогда ранее не бывшее» [2; с. 330]. С точки зрения теории, жесткого алгоритма проектной деятельности не существует, если понимать дизайн как деятельность по созданию объекта, предназначенного для решения какой-то конкретной проблемы. Все теоретики, анализируя практику дизайнерской деятельности дают только общие рекомендации по порядку действий и их общему содержанию. Хотя, процесс создания новых вещей волновал человечество на протяжении всей истории современной цивилизации. Сущность и проблемы формообразования исследовались в учениях многих мыслителей от Аристотеля до Миса ван дер Роэ.

Проектирование, как специфический вид человеческой деятельности, изначально изучалось как естественно-природный системный процесс, имеющий свою независимую от человека логику, с одной стороны, и как синтетический процесс деятельности по созданию новых объектов, требующий методологических знаний по его организации, - с другой.

Источником весомой научной информации о процессах появления новых объектов является учение И. В. Гете (1749—1832). Идея феномена, сформулированная им, позволяет предположить, что любое формообразование — это непрекращающаяся метаморфоза элементов, составляющих мир. При этом мир трактуется как целостный, но постоянно

становящийся и разворачивающийся из единого основания объект, где неотъемлемой частью и условием развертывания выступает активный, действующий и познающий, человек. Познавание законов развития мира являются непрерывным поиском смысла Бытия, а адекватное использование этих законов позволит человеку непрерывно создавать гармоничные формы. Будучи спроецированной на интересующий нас процесс дизайн-проектирования, концепция И.В. Гете позволяет определить процесс создания новых объектов как непрерывный творческий поток формулирования смысла и поиска комбинаторных решений элементов смысла. На наш взгляд, учение И.В. Гете дает возможность определить закономерности процесса создания нового и, наверное, может считаться первой научной концепцией дизайна, основанной на деятельностном подходе.

С появлением дизайна как нового вида деятельности, значительное влияние на формирование теории дизайна, с точки зрения деятельностного подхода, оказали концепции западных теоретиков дизайна — Т. Мальдонадо, Г. Бонсипа, Г. Линдингера, Г. Рида, Р. Бенхема. Пытаясь создать научную теорию нового вида деятельности, они систематизировали и классифицировали, как объекты дизайна, так и методы, применяемые в дизайн-проектировании. Эти системы и классификаторы не дали окончательного ответа на интересующие нас вопросы, хотя, до сих пор являются источником ценной информации и так как они позволили определить стадийность дизайн-проектирования: «анализ», «синтез» и «оценка». Или словами Дж.К. Джонса «расчленение задачи на части», «соединение частей по-новому», «изучение последствий от практического внедрения нового объекта» [2; с. 91]. Большинство специалистов по теории проектирования сходятся на том, что обычно, эти стадии в процессе проектирования, повторяются многократно. В.Л. Глазычев считает, что «дизайн-деятельность — это перманентный интеллектуально-творческий процесс, специфическим результатом которого является продукт, воспринимаемый как постоянно изменяющееся соотношение факта и смысла» при этом «количество разнородных требований настолько велико, что всеми авторами в качестве основного

метода работы дизайнера, предписывается балансирование между противоречивыми задачами с целью достижения оптимального компромисса» [3; с. 27]. Эта формулировка, конечно, не позволит дизайнеру выбрать конкретный метод для решения конкретной проектной задачи, но дает возможность регулировать и интенсифицировать сам процесс формирования и применения методов в дизайн-деятельности.

На сегодняшний момент не существует единых правил работы дизайнера и не существует упорядоченной системы методов дизайн-деятельности. Количество используемых в дизайн-практике методов многочисленно и многообразно, только Дж. К. Джонс предлагает 35 основных методов проектного и предпроектного анализа и синтеза. Такое положение дел сдерживает развитие дизайн-проектирования и затрудняет процесс становления молодых специалистов. Профессионалы-методисты объединяя и систематизируя практику различных направлений дизайна выстраивают методологическую схему проектной деятельности. Они формируют систему мер по оптимизации дизайнерской деятельности, которая включает в себя несколько взаимосвязанных комплексов действий по: формулированию цели проектирования, постановке задач, выбору методов и средств, которые в наибольшей мере соответствуют конкретным проектным задачам. От точности формулирования цели, адекватности цели, поставленных задач и степени соответствия используемых методов работы поставленным задачам зависят качество и профессиональная ценность результата проектной деятельности.

Цель проекта — определяющая категория процесса проектирования. В каждом конкретном случае обычно преследуется множество целей, субординированных по значимости. Структура целей дизайн-проекта предполагает соответствующее содержание задач, решая которые, дизайнер и сталкивается с реальной проблемой выбора методов.

Эта проблема двойственна, с одной стороны практика применения, имеющихся методов, показала, что они не всегда приводят к положительному эффекту, так как «механический перенос чужого опыта в лучшем случае приносит частичный успех, а в худшем заканчивается полной неудачей» [1; с. 96].

С другой стороны, не существует единой, адекватной проектной деятельности, классификации, используемых дизайнерскими методами.

На сегодняшний момент и ученые и методисты признают, что создание единой классификации дизайн-методов, используемых в дизайн-деятельности и дизайн-образовании, не представляется возможным, так как это противоречит диалектическому представлению о дизайне. Систематизирующими параметрами могут быть: принадлежность метода к базовому виду деятельности (искусство, инженерия, наука); принадлежность метода профессиональной категории — структуре целей (методы сбора и обработки информации, методы поиска идеи, методы художественного формообразования, методы технического формообразования и т.д.); принадлежность метода к стадии дизайн-проектирования, то есть к системе деятельности (методы организации и управления, методы научных исследований, методы формулирования концепций и т.д.). Методологическая схема проектной деятельности позволит сделать процесс проектирования более понятным, ведь только находясь внутри понятного процесса, можно с помощью имеющихся методов обеспечить эффективность деятельности. Методы вне контекста деятельности абстрактны, но на каждой стадии и в каждой конкретной проектной ситуации будут приобретать конкретный смысл, соответствующий целям и задачам этапа деятельности.

Дизайнерская деятельность реализуется в процессе проектирования, который для дизайнера-практика выглядит как развернутое во времени движение от некоторой условно исходной ситуации к условно конечной цели. Дизайнер-практик непосредственно включен в процесс создания нового объекта. Решая проектные задачи, дизайнер-практик упорядочивает и систематизирует проектный материал и содержание проектной ситуации: исходную информацию, прототипы, аналоги, требования к будущему изделию, варианты решений и т.д. Целенаправленность и логичность проектного поиска обусловлена умением дизайнера организовать процесс мышления, что, в конечном счете, - и является залогом эффективного решения поставленной задачи. «Средства деятельности,

необходимые дизайнеру-практику, должны обеспечивать ее протекание не сами по себе, а в единстве со способностями автора, осуществляющего деятельность» [3; с. 32]. В процессе решения задачи и средства и способности одинаково необходимы, чтобы исходный материал деятельности был преобразован в необходимый продукт. Одна и та же задача может быть решена разными средствами в зависимости от индивидуальных способностей автора. Выбор метода решения задачи, в свою очередь, зависит от конфигурации средств и способностей, ибо метод и есть форма организации средств в процессе решения задачи. Проблематика выбора метода проектирования для дизайнера-практика тесно связана с его индивидуальными способностями и профессиональными умениями, полученными в различных по своим традициям школах дизайна.

Дизайн как новый вид проектной деятельности изначально формировали профессионалы, пришедшие из инженерии, искусства и науки. Решая конкретные задачи дизайн проектирования, они использовали знакомые им методы, путем «проб и ошибок», приспособлявая и трансформируя их к новой реальности. На основе их положительного опыта происходило и происходит формирование методической базы дизайн-деятельности. «Ни один из предложенных до сих пор методов проектирования не является законченным и общедоступным, так как любой из известных методов требует определенное сочетание индивидуальных способностей и профессиональных умений. Эффективность каждого метода определяется субъективной позицией проектировщика — его квалификацией, опытом и количеством объективной информации, имеющейся в его распоряжении» [1; с. 90]. Применение существующих методов в реальной дизайнерской деятельности, во многом, зависит от специфики профессиональной подготовки и индивидуальной практики конкретного дизайнера.

На текущий момент можно утверждать, что метод в дизайне — это путь к достижению проектной цели, решению поставленной перед дизайнером функционально-пространственной, технологической и художественной задач, последовательность приемов и операций, необходимых для полу-

чения искомого результата. «Методы — это система мер по оптимальной организации проектной (дизайнерской) деятельности» [1; с. 91]. Особенностью методов, используемых в дизайн-деятельности, является направленность проектных действий одновременно и на прагматический, и на художественный результаты, причем иерархия соответствующих установок и путей их достижения может меняться в процессе работы. Это означает, что «методы, применяемые дизайнером, должны содержать элементы, синтезирующие возможности и инженерно-технического, и художественного творчества, что поможет ему преодолеть специфические деструкции его базовой подготовки в рамках исторически выделенных традиционных видов деятельности: инженерия, наука и искусство» [3; с. 32]. По своему содержанию методы, необходимые дизайну, не могут изображать жесткий алгоритм действий, то есть совокупность предписаний: что, как и в какой последовательности нужно делать, чтобы решить проектную задачу. Структура дизайнерского метода — это схема мыслительных и практических действий, которая должна обеспечить дизайнеру синтетическое единство его теоретических знаний и практических умений. Метод должен служить средством организации деятельности дизайнера, регулятором выбора и употребления необходимых средств в нужной последовательности.

Литература

1. Дж.К. Джонс Методы проектирования. Москва «Мир», 1986.
2. Гайденок П.П. Творчество. В кн.: БСЭ. — 3-е изд., т. 25, 1976.
3. Глазычев В.Г. О дизайне. М.: «Искусство», 1970.